# 操作方法

移動



加以与操作



# 操作方法

#### 弾を撃つ



Space =

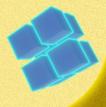
OR

Space



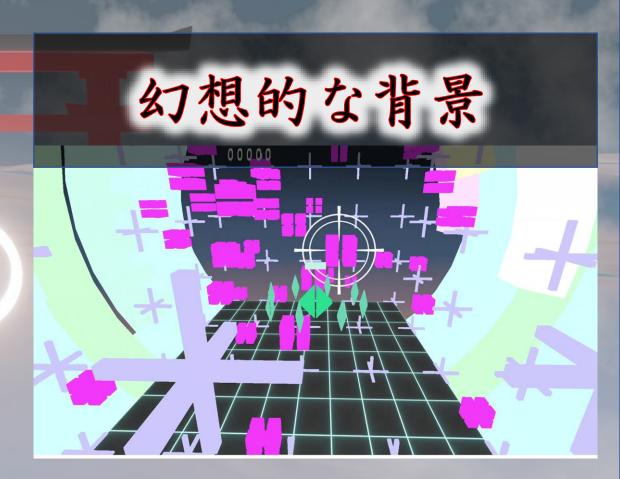






## 見どころ





### こだわったところ

- ・カメラ視点の動作
- ・タイトル、リザルトの画像
- ・10秒毎に敵が湧いてくる
- ・プレイヤーから、狙った敵に弾を撃つ処理

### 追加したい要素

- ・経験値を貯めて、レベルアップする仕組み
- ・プレイヤーの強化
- ・エネミーの種類増加